

BP 11 - 77501 Chelles cedex 01
Tél. : 01 64 21 44 14
e-mail : oiseau-magique@wanadoo.fr

www.oiseau-magique.com

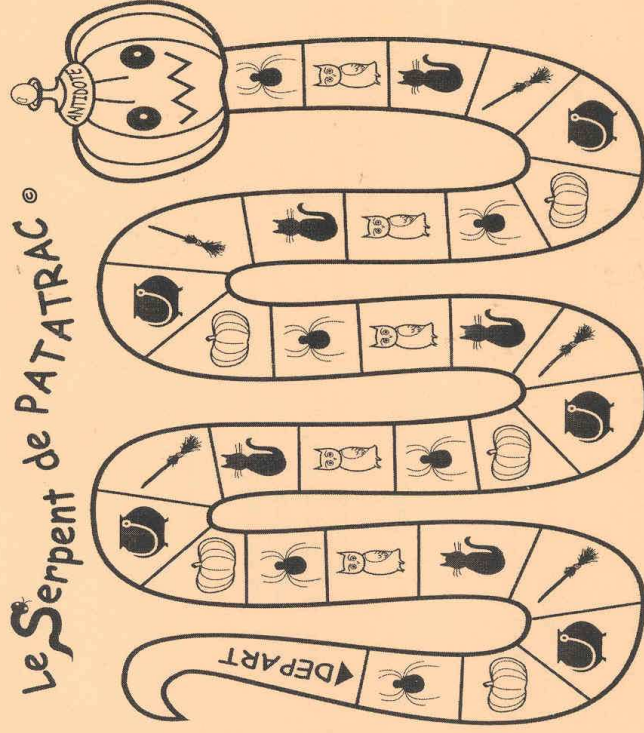
Annexe du jeu Le Serpent de PATATRAC®

Proposition pour les cartes «chat noir».

Cette liste n'est pas exhaustive. On peut, en mode de facilitation, proposer aux enfants une petite définition du mot à trouver.

- | | |
|---------------|--------------|
| 1 - voiture | 21 - canapé |
| 2 - ballon | 22 - soleil |
| 3 - animal | 23 - fusée |
| 4 - trousse | 24 - machine |
| 5 - balai | 25 - boîte |
| 6 - carotte | 26 - maison |
| 7 - soupe | 27 - singe |
| 8 - chat | 28 - barre |
| 9 - garçon | 29 - fleur |
| 10 - montre | 30 - cadeau |
| 11 - stylo | 31 - table |
| 12 - dragon | 32 - feutre |
| 13 - bazar | 33 - banane |
| 14 - règle | 34 - bague |
| 15 - serpent | 35 - vase |
| 16 - flûte | 36 - manche |
| 17 - assiette | 37 - carte |
| 18 - poupée | 38 - livre |
| 19 - train | 39 - timide |
| 20 - cahier | 40 - blouse |

Le Serpent de PATATRAC®



Jeu de lecture et de compréhension

Conception : Françoise Clairret Colaruotolo

Objectif pédagogique :

Ce jeu s'adresse aux enfants qui se satisfont d'une expression ou d'une compréhension approximative.

Sur le plan de la forme, il répond à un certain nombre de soucis :

D'une part, il se veut résolument ludique, et cherche donc, par ce biais, à restaurer le plaisir des enfants autour du langage oral et écrit, bien souvent altéré dans le cas de troubles du langage.

D'autre part, il inverse la situation habituelle qui veut que l'enfant soit corrigé par l'adulte.

L'enfant est alors celui qui activement cherche à déjouer les pièges d'un adulte et repérer les différentes aberrations.

Sur le plan du contenu, il cherche à affiner les notions de :

- discrimination auditive : repérage d'aberrations phonémiques
- discrimination visuelle : repérage de lettres en plus ou en moins
- mobilité de la pensée et esprit hypothético-déductif : résolution d'anagrammes
- conscience syntaxique : Papatrac a gommé un mot
- expression et construction d'un énoncé : concaténation de phrases.

Par ailleurs, il laisse la possibilité d'amener l'enfant à noter les corrections, ce qui permet également de travailler le langage sur le versant de l'expression écrite.

Il sera, je le souhaite, un outil précieux pour tous ceux qui cherchent à développer chez l'enfant une perception plus fine de la langue.

Françoise Clairnet Colaruotolo

Matériel :

- 1 piste
- 1 dé
- 6 séries de 40 cartes indicées différemment : (araignée, citrouille, chaudron, balai, chat noir, hibou).
- sur les cases «**araignées**» : la sorcière a changé un son.
- sur les cases «**citrouilles**» : la sorcière a ajouté une lettre.
- sur les cases «**chaudron**» : la sorcière a gommé une lettre.
- sur les cases «**balai**» : la sorcière a gommé un mot.
- sur les cases «**chat noir**» : elle a mis les lettres d'un mot en désordre (on peut utiliser des lettres mobiles pour faciliter la recherche).
- sur les cases «**hibou**» : elle n'a laissé que deux mots, à toi de refaire la phrase.

Préambule à lire aux enfants :

**La sorcière Papatrac t'a transformé(e) en grenouille car elle veut te faire cuire dans sa potion.
Pour t'échapper, tu dois aller chercher l'antidote et déjouer les pièges de Papatrac, la sorcière qui transforme les mots.**

Règle du jeu :

Chaque joueur prend un pion et se place au départ, (sur le bout de la queue).

Le plus jeune lance le dé et commence.

Il se rend sur la case indiquée par le dé et pioche une question.

S'il répond bien, il conserve la carte tirée.

S'il ne répond pas bien, la carte est remise en dessous de la pioche.

Le premier joueur qui arrive sur la dernière case choisit 3 questions.

S'il répond bien aux trois, il gagne l'antidote et conserve les 3 cartes.

Puis il attend ses concurrents.

Le vainqueur est celui qui aura conservé le plus de cartes en fin de partie.